

Dynamite DuxTM



SEGA[®]

Loading Instructions:

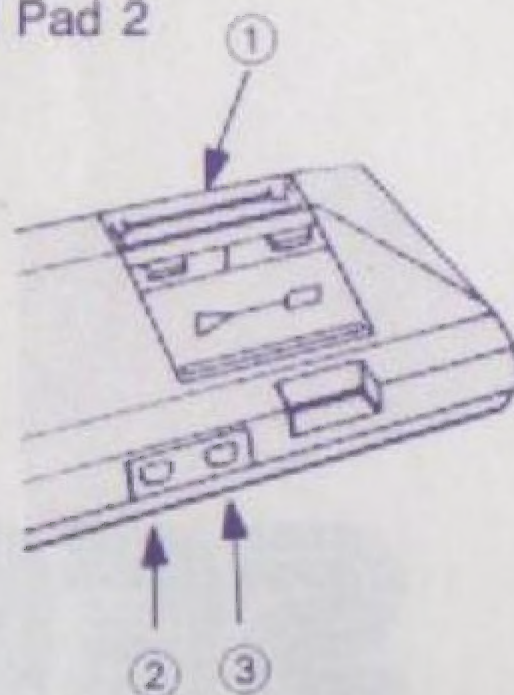
Starting Up:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the game cartridge in the Power Base as described in your SEGA SYSTEM manual.
3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge, and try again.
4. At the title screen, to start the game, press Button 1 or Button 2.

IMPORTANT:

Always make sure that the Power Base is turned OFF when inserting or removing your Mega Cartridge.

- ① Insert Mega Cartridge
- ② Insert Control Pad 1
- ③ Insert Control Pad 2



Ladeanweisungen:

Inbetriebnahme:

1. Vergewissern Sie sich, daß der Ein-/Aus-Schalter ausgeschaltet ist.
2. Setzen Sie die Spielkassette gemäß der Beschreibung in Ihrer SEGA SYSTEM-Anleitung in die Power Base ein.
3. Schalten Sie den Ein-/Aus-Schalter ein. Falls auf dem Bildschirm nichts erscheint, sollten Sie den Ein-/Aus-Schalter ausschalten, die Kassette entfernen und diese dann erneut einsetzen.
4. Wenn das Titelbild erscheint, drücken Sie die Taste 1 oder die Taste 2, um das Spiel zu beginnen.

WICHTIG:

Achten Sie beim Einsetzen oder Entfernen Ihrer Mega-Kassette stets darauf, daß die Power Base ausgeschaltet ist.

- ① Mega-Kassette einsetzen
- ② Steuerpult 1 anschließen
- ③ Steuerpult 2 anschließen

Innan du börjar spela:

Hur du startar spelet:

1. Se till att huvudenhetens strömbrytare är AVSTÄNGD.
2. För in cartridge i huvudenheten, som beskrivs i SEGA SYSTEM-manualen.
3. Sätt PÅ strömbrytaren. Om ingenting händer, stäng AV strömbrytaren och ta bort cartridge. Gör om steg 1 - 3.
4. När spelets titelbild visas, tryck på knapp 1 eller 2 för att starta spelet.

OBSERVERA:

Kontrollera alltid att strömbrytaren är avstängd innan du sätter in eller tar ut en cartridge. Om du inte gör detta riskerar du att skada huvudenheten eller cartridge.

- ① Här sätter du in spelcartridgen
- ② Här sätter du in handkontroll 1
- ③ Här sätter du in handkontroll 2

Instructions de chargement:

Mise en route:

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode l'emploi de votre "SEGA SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.
4. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche 1 ou la touche 2 pour commencer une partie.

IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega.

- ① Introduisez la cartouche Sega
- ② Introduisez le bloc de commande 1
- ③ Introduisez le bloc de commande 2

Instrucciones de carga:

Puesta en funcionamiento:

1. Cerciórese de que el interruptor de la alimentación esté en OFF.
2. Introduzca el cartucho del juego en la base de alimentación como se describe en el manual SEGA SYSTEM.
3. Ponga el interruptor de la alimentación en ON. Si no aparece nada en la pantalla, póngalo en OFF, retire el cartucho y pruebe de nuevo.
4. En la pantalla titular, pulse el botón 1 o el botón 2 para iniciar la partida.

IMPORTANTE:

Cerciórese siempre de que la base de alimentación esté apagada antes de introducir o retirar el cartucho Mega.

- ① Inserte el cartucho Sega
- ② Inserte el Teclado de Control 1
- ③ Inserte el Teclado de Control 2

Istruzioni di caricamento:

Inizio:

1. Accertatevi che la Console sia spenta.
2. Inserite la cartuccia del gioco nella Console come descritto nel manuale SEGA SYSTEM.
3. Accendete il sistema. Se sullo schermo non appare niente, spegnete il sistema, estraete la cartuccia e ripetete daccapo il procedimento.
4. Non appena il titolo appare sullo schermo, premere il tasto 1 o il tasto 2 per dare inizio al gioco.

IMPORTANTE:

Accertatevi sempre che la Console sia spenta prima di inserire o di estrarre la cartuccia Mega.

- ① Inserite la cartuccia Sega
- ② Collegate la Pulsantiera di Comando 1
- ③ Collegate la Pulsantiera di Comando 2

Dynamite Dux™

It started out as a Sunday picnic with your girl Lucy. Suddenly, out of this weird blue bubble, a totally ugly troll-like creature appeared, grabbed Lucy, put her into a bubble and made her disappear! If that wasn't enough, he turned you into a duck! You began to quack angrily.

The evil little troll was Achacha the Great, terrible tyrant of the Achacha dimension. With a nasty chuckle he dared you to follow him into the Achacha dimension and rescue Lucy. Then he disappeared and a mysterious doorway appeared in thin air.

You went in, and found yourself in the weirdest place you've ever been! You also discovered you were no ordinary duck. You could jump high and had a wicked right hook. And... you had the power of the Super Punch!

Dynamite Dux™

Es begann alles mit einem harmlosen Picknick am Sonntag mit Ihrer Freundin Lucy. Plötzlich erschien aus dem Nichts eine merkwürdige blaue Blase, aus der eine fürchterlich häßliche, einem Troll ähnliche Kreatur hervorbrach, Ihre Lucy schnappte, sie in die Blase hineinzog und schon wieder verschwunden war! Und als ob das noch nicht genug war, verwandelte er Sie auch noch in eine Ente! Sie begannen ärgerlich zu quaken.

Der böse kleine Troll war Achacha der Große, fürchterlicher Tyrann der Achacha Dimension. Mit einem üblen Trick reizte er Sie dazu, ihm in die Achacha-Dimension zu folgen und Lucy zu retten. Dann verschwand er, und in der dünnen Luft erschien eine mysteriöse Tür.

Sie gingen hinein und fanden sich plötzlich an einem der verrücktesten Orte, den Sie je gesehen hatten! Ebenfalls bemerkten Sie, daß Sie keine normale Ente waren. Sie konnten hoch springen und einen gemeinen rechten Haken verteilen. Und ... außerdem hatten Sie jetzt die Kraft zu einem fürchterlichen Schlag, dem Super Punch!

Dynamite Dux™

Det började som en söndagsutflykt med din flickvän Lucy. Plötsligt ut ur denna konstiga blå bubbla, kom en förskräckligt ful troll-lik figur, tog tag i Din flickvän Lucy, placerade henne i en bubbla och gjorde så att hon försvann! Som om detta inte vore nog förvandlade han Dig till en anka! Du började argt kvacka.

Det elaka lilla trollet var Achacha den Store, en fruktansvärd tyrann av Achacha dimensionen. Med ett elakt skrockande utmanade han Dig att följa efter honom till Achacha dimensionen för att rädda Lucy. Sedan försvann han och en mystisk dörröppning dök upp ur tomma intet.

Du gick in och fann Dig själv på det mest konstiga ställe Du någonsin varit! Du upptäckte också att Du inte var någon vanlig anka. Du kan hoppa högt och har en otäck höger krok. Du har kraften av ett super slag!

Dynamite Dux™

Tout a commencé lors d'un pique-nique du dimanche avec votre amie Lucy. Soudainement, une horrible créature semblable à un troll est apparue dans une bizarre bulle bleue, elle s'est emparée de Lucy, l'a mise dans une bulle et l'a fait disparaître! Comme si cela n'était pas suffisant, elle vous a transformé en canard! Et vous avez commencé à faire coin-coin de colère.

Ce mauvais petit troll n'était autre qu'Achacha the Great, le terrible tyran de la dimension Achacha. Avec un horrible gloussement il vous a défié de le suivre dans la dimension Achacha pour sauver Lucy. Il a alors disparu et une mystérieuse porte est apparue de nulle part.

Vous êtes entré et vous vous êtes retrouvé dans l'endroit le plus curieux que vous n'ayez jamais vu! Vous avez aussi découvert que vous n'étiez pas un canard ordinaire et que vous pouviez sauter haut, tout en possédant un fabuleux crochet du droit. Et que vous aviez aussi le pouvoir du Super Punch!

Dynamite Dux™

Todo empezó un domingo cuando tú y tu novia Lucy fuisteis a comer al campo. Súbitamente, apareció una fantasmagórica burbuja azul de la que salió una criatura espeluzante de lo más feo, tomó a Lucy, se la llevó adentro de la burbuja y la hizo desaparecer. ¡Por si fuera poco, a tí te convirtió en pato! Tú empezaste a graznar con enfado.

La demoniaca criatura era Achacha el Grande, el terrible tirano de la dimensión Achacha. Con un burlón gesto de desafío, te retó a que le siguieras a la dimensión Achacha para rescatar a Lucy. Un instante después, desapareció y en su lugar apareció una misteriosa entrada en aire tenue.

No dudaste en entrar, y te encontraste en el lugar más temible que habías visto en tu vida. Te diste cuenta que no eras un pato ordinario. Podías saltar muy alto y poseías un temible gancho en la pata derecha. Y ... tenías la fuerza del Superpato en tus alas.

Dynamite Dux™

Tutto iniziò ad un picnic domenicale con la tua ragazza Lucy. Improvvisamente, da una misteriosa bolla blu apparve una creatura sgradevole che mise la tua Lucy dentro una bolla facendola scomparire! E non essendo abbastanza ti trasformò in un'anatra che iniziò subito a fare qua qua disgustosamente.

Questa creatura maligna era Achacha the Great, il terribile tiranno della dimensione Achacha. Con un maligno sogghignare ti sfidò a seguirlo nella dimensione Achacha per salvare Lucy. Dopo scomparire e improvvisamente nell'aria apparve una porta come per indicarti la via.

Tu entri, e ti ritrovi nel posto più disgustoso che abbia mai visto! E scopri anche che tu sei un'anatra comune. Tu puoi saltare molto in alto e ha un pericoloso uncino a destra. E... tu hai la forza per un Super Punch (Pugno Super!)

Now, as you get ready to venture into the unknown strangeness of the Achacha dimension, remember that every creature you see is out for a duck dinner! There are weapons you can pick up and use! You might find hot dogs, pie and pizza to eat for power!

So get ready to punch out everything you see. Achacha has your feathers ruffled. And you don't really like being a duck. . . much less a duck dinner! Only by beating him will you ever be human again!



Jetzt, wo Sie sich aufmachen, das Abenteuer in der unbekannten, merkwürdigen Welt der Achacha-Dimension zu suchen, denken sie daran, daß jedes Lebewesen, das Ihnen begegnet, sich schon auf ein Abendessen mit Ente freut! Es gibt Waffen, die Sie aufsammeln und verwenden können! Ebenso können Sie Hot Dogs, Kuchen und Pizza finden und sich zusätzliche Kraft anessen!

So werden Sie allmählich fähig, alles aus dem Wege zu boxen, was Ihnen in die Quere kommt. Achacha hat Sie Ihre Federn aufplustern lassen, und es gefällt Ihnen gar nicht, eine Ente zu sein ... Und noch viel weniger, ein Abendessen mit Ente! Nur, wenn es Ihnen gelingt, Achacha zu schlagen, werden Sie jemals wieder ein Mensch sein!

Nu när Du gör dig redo att våga Dig in i den okända, underliga Achacha dimensionen kom då ihåg att varje figur Du träffar på är ute efter en ankmiddag! Det finns vapen som Du kan plocka upp och använda, och Du kan hitta varm korv, tårta och hamburgare att äta för att få kraft.

Så gör Dig redo att slå ner allt Du ser. Achacha har gjort Dig tilltufsad, och Du gillat inte att vara en anka. . . ännu mindre en ankmiddag! Endast genom att besegra honom kan Du bli en människa igen.



Maintenant, alors que vous vous préparez à vous aventurer dans l'inconnu de la dimension Achacha, souvenez-vous que chaque créature que vous y rencontrerez cherche à se mettre un canard sous la dent ! Il y a aussi des armes que vous pouvez ramasser et utiliser. Vous rencontrerez aussi des hot-dogs, du gâteau et de la pizza que vous pourrez manger pour avoir plus de force!

Alors préparez-vous à taper sur tout ce que vous verrez apparaître. Achacha vous a ébouriffé les plumes. Et vous n'aimez pas vraiment être un canard... et encore moins un plat de canard pour le repas ! Ce n'est qu'en le battant que vous pourrez redevenir un être humain!



Ahora que estás preparado para aventurarte a los desconocidos de la dimensión Achacha, recuerda que todas las criaturas que veas están buscando un pato para cocinarse el plato que más les gusta: La sopa de pato. ¡Te encontrarás con armas que podrás utilizar! Encontrarás también perros calientes, tartas y pizzas que te darán fuerza al comerlos.

Prepárate para mostrar la potencia de los golpes de tus alas a todo lo que se interponga en tu camino. Achacha te tiene las plumas erizadas. Y es que a tí no es que encante la idea de ser pato, y mucho menos acabar en sopa de pato. Sólo tienes una alternativa para volver a ser humano, ¡Venciéndole!

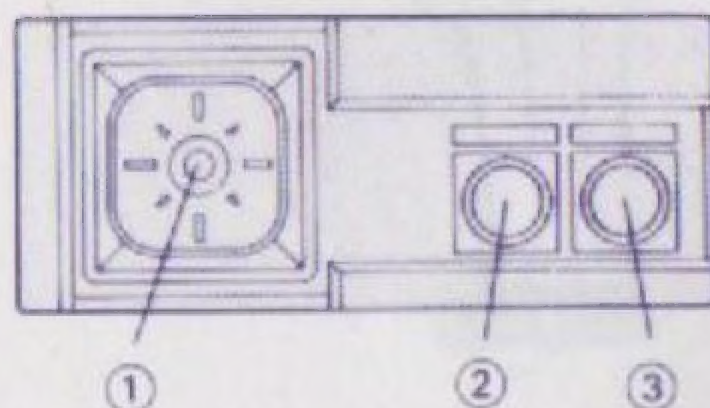
Adesso, tu sei pronto per un'avventura nello sconosciuto, la dimensione Achacha. Ricorda che ogni creatura che vedi è fuori per una cena d'anatra! Però, ci sono armi che tu puoi prendere ed usare! E per rifornirti di power, dovrai cercare hot dogs, torte, e pizze da mangiare!

Quindi, tieniti pronto a dare pugni a tutto quello che vedi. Achacha ha le piume arrufate e tu non vuoi per niente restare un'anatra... e ancora di più un'anatra da mangiare! Solo vincendo tu potrai ritornare nelle tue sembianze umane!

Taking Control

Control Pad 1:

- ① **D-Button:**
Moves your duck UP, LEFT, RIGHT, DOWN and ALL DIAGONALS.
- ② **Button 1:**
To Start game.
To Punch. Holding Button 1 down until the duck's arm spins, then releasing it, will let you Super Punch!
- ③ **Button 2:**
To Jump.
To Start game.



Steuerung

Steuerelement 1:

- ① **R-Taste:**
Bewegt die Ente aufwärts, links, rechts, abwärts und in alle Richtungen diagonal.
- ② **Taste 1:**
Beginnt das Spiel.
Zum Schlagen. Halten Sie die Taste 1 gedrückt, bis die Arme der Ente zu kreisen beginnen, dann loslassen und sie landen einen Super Punch!
- ③ **Taste 2:**
Zum Springen.
Zum Beginn des Spiels.

Handkontrollen

Handkontroll 1:

- ① **Styrknappen:**
Flyttar Din anka UPP, VÄNSTER, HÖGER, NER och DIAGONALT.
- ② **Knapp 1:**
Startar spelet.
För att slå. Håll knapp 1 nedtryckt till ankans arm börjar gå runt, släpp sedan och du slår ett super slag!
- ③ **Knapp 2:**
För att hoppa.
Startar spelet.

Prise en main

Bloc de commande 1:

- ① **Bouton-D:**
Déplace votre canard vers les directions HAUT, GAUCHE, DROITE, BAS et TOUTES DIAGONALES.
- ② **Bouton 1:**
Pour débiter le jeu.
Pour frapper. En maintenant le Bouton 1 enfoncé jusqu'à ce que le bras du canard tourne, puis en le relâchant, vous donnerez un Super Punch !
- ③ **Bouton 2:**
Pour sauter.
Pour débiter le jeu.

Toma de control

Controlador 1:

- ① **Botón D:**
Mueve tu pato hacia ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, y DIAGONALMENTE.
- ② **Botón 1:**
Para empezar el juego.
Para golpear: Mantén presionado el Botón 1 hasta que giren las alas del pato, y al soltarlo propinarás un golpe de Superpato.
- ③ **Botón 2:**
Para saltar.
Para empezar el juego.

Pulsantiera

Pulsantiera 1:

- ① **Tasto-D:**
Muove la tua anatra UP, LEFT, RIGHT, DOWN e in TUTTE LE DIAGONALI.
- ② **Tasto 1:**
Per dare pugni, tenere premuto il Tasto 1 finché il braccio dell'anatra non ruota e poi rilasciarlo. Il tuo sarà un Super Punch!
- ③ **Tasto 2:**
Per saltare.
Per avviare il gioco.

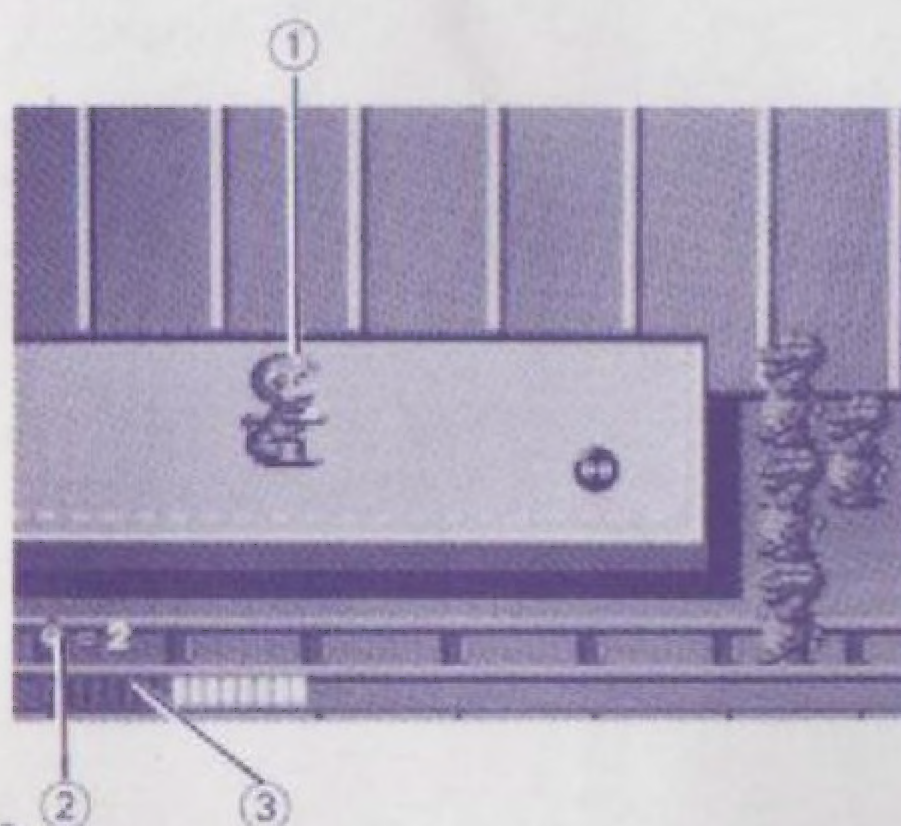
Playing the Game

To begin a game of Dynamite Dux, press Button 1 or Button 2 of Control Pad 1. The game begins with you being dropped into the first round of the Achacha dimension.

- ① You, the Duck
- ② Remaining Lives
- ③ Life Meter

Life Meter:

Your life meter is in the bottom left corner of the screen. When it is completely red, you are unhurt! Every time the enemy hits you, you lose part of your meter. When your meter is completely white, you are duck soup and fall down dead!



Spielbeginn

Um das Spiel Dynamite Dux zu beginnen, drücken Sie Taste 1 oder Taste 2 auf dem Steuerelement 1. Das Spiel beginnt damit, daß Sie in die erste Runde der Achacha Dimension hineinfallen.

- ① Sie, die Ente
- ② Verbleibende Leben
- ③ Lebensmesser

Lebensmesser:

Ihr Lebensmesser befindet sich an der unteren linken Ecke des Bildschirms. Wenn er vollständig rot ist, sind Sie unverletzt! Jedesmal, wenn Sie ein Feind trifft, verlieren Sie einen Teil Ihrer Lebensmesseranzeige. Wenn Ihr Lebensmesser vollständig weiß geworden ist, sind Sie Entensuppe und sterben!

Spela

För att börja spela Dynamite Dux, tryck knapp 1 eller 2 på Control Pad 1. Spelet börjar med att Du placeras i första rondan av Achacha dimensionen.

- ① Du, ankan
- ② Återstående liv
- ③ Livsmätare

Livsmätare:

Din livsmätare är i bildens nedre vänstra hörn. När hela är röd är Du oskadad. Varje gång fienden skadar Dig förlorar Du en del. När mätaren är helt vit är Du anksoppa och faller död ner!

Comment jouer

Pour débiter une partie de Dynamite Dux, appuyez sur le Bouton 1 ou sur le Bouton 2 du bloc de commande 1. La partie commence alors que vous êtes lancé dans la première manche de la dimension Achacha.

- ① Vous, le canard
- ② Vies à disposition
- ③ Compteur de vie

Compteur de vie:

Votre compteur de vie se situe dans le coin inférieur gauche de l'écran. Lorsqu'il est complètement rouge, vous êtes sain et sauf ! Chaque fois que l'ennemi vous touche, une partie de votre compteur disparaît. Lorsque votre compteur est complètement blanc, vous tombez raide-mort en devenant du pâté de canard !

Para jugar

Para empezar un juego de Dynamite Dux, presiona el Botón 1 o el Botón 2 del Controlador 1. El juego empieza cuando tú caes en la primera tanda de la dimensión Achacha.

- ① Tú, el pato
- ② Vidas remanentes
- ③ Medidor de vitalidad

Medidor de vitalidad:

Su medidor de vitalidad está en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Cuando esté completamente rojo, tu no estarás herido. Cada vez que recibas un golpe del enemigo, pierdes parte del medidor. Cuando el medidor esté completamente blanco, date por sopa de pato y caes muerto.

Giocando

Per iniziare a giocare Dynamite Dux, premere il Tasto 1 o il Tasto 2 della Pulsantiera 1. Il gioco ha inizio quando tu in sembianze di anatra vieni visualizzato sullo schermo. E il primo round di Achacha.

- ① Tu, l'anatra
- ② Vite rimanenti
- ③ Misura di vita

Misura di vita!

La misura di vita è sull'angolo sinistro in basso alla schermo. Quando è completamente rosso, tu sei sano, non hai subito colpi! Ogni volta che il tuo nemico ti colpisce, la misura di vita diminuisce. Quando questa è completamente bianca, e come se tu fossi già in padella per una buona minestra d'anatra, sei morto!

Remaining Lives:

This shows the number of lives you have left.

NOTE:

Rounds are timed. After a certain amount of time, your life meter will automatically lose two units. Stalling in this game gets you nowhere!

Object

The object of Dynamite Dux is to defeat Achacha the Great at the end of Round 5. Doing so will return Lucy and you to our world and will turn you back into a human!

You begin Dynamite Dux with three lives. You lose a life every time the Life Meter becomes completely white, or when you fall or jump off of a cliff (don't jump!) The game ends when you have lost your last life. Extra lives are gained every 15,000 points.

Verbleibende Leben:

Dies zeigt an, wieviel Leben Ihnen noch verblieben sind.

HINWEIS:

Die Runden haben eine Zeitbegrenzung. Nach einer bestimmten Zeit verringert sich Ihr Lebensmesser automatisch um zwei Einheiten. Wenn Sie in diesem Spiel stehenbleiben, gelangen Sie nirgends hin!

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels Dynamite Dux ist es, Achacha den Großen am Ende von Runde fünf zu besiegen. Wenn Ihnen dies gelingt, kehren Lucy und Sie in Ihre Welt zurück, und werden wieder in Menschen verwandelt!

Sie beginnen Dynamite Dux mit drei Leben. Sie verlieren ein Leben jedesmal, wenn der Lebensmesser vollständig weiß geworden ist, oder wenn Sie von einer Klippe fallen oder springen (springen Sie nicht!). Das Spiel endet, wenn Sie Ihr letztes Leben verloren haben. Ein zusätzliches Leben erzielen Sie alle 15 000 Punkte.

Återstående liv:

Denna visar hur många liv Du har kvar.

NOTERA:

Ronderna är på tid. Efter en speciell tid kommer Din livsmätare att automatiskt minska med två enheter. Avledande manövrar ger Dig inga fördelar i detta spel!

Mål

Målet i Dynamite Dux är att besegra Achacha den store i slutet av rond 5. Om Du lyckas med detta kommer Lucy och Du att återvända till vår värld och Du blir människa igen.

Du börjar Dynamite Dux med tre liv. Du mister ett liv varje gång livsmätaren blir helt vit eller när Du faller eller hoppar av en klippa (Hoppa inte!) Spelet slutar när Du mist ditt sista liv. Extra liv får Du vid varje 15 000 poäng.

Vies à disposition:

Indique le nombre de vies qu'il vous reste à vivre.

NOTE:

Les manches sont chronométrées. Après un certain temps, votre compteur de vie perdra automatiquement deux unités. Dans ce jeu, il ne sert à rien d'essayer de gagner du temps!

Objet du jeu

L'objet de Dynamite Dux consiste à vaincre Achacha the Great à la fin de la cinquième manche. Ceci vous permettra, à Lucy et à vous, de revenir dans notre monde, en reprenant forme humaine!

Vous commencez Dynamite Dux avec trois vies. Vous perdez une vie chaque fois que le compteur de vie devient complètement blanc, ou lorsque vous tombez d'une falaise (ne sautez pas!). Le jeu se termine lorsque vous avez perdu votre dernière vie. Vous bénéficierez de vies supplémentaires chaque 15 000 points.

Vidas remanentes:

Indica el número de vidas que te quedan.

NOTA:

Las tandas están sincronizadas. Después de cierto período de tiempo, el medidor de vitalidad perderá automáticamente dos unidades. En este juego no te puedes quedar parado.

Objetivo

El propósito de Dynamite Dux es el de vencer a Achacha el Grande al final de la tanda 5. Al hacerlo, podrás rescatar a Lucy para volver al mundo normal y tú convertido de nuevo en ser humano.

Empezarás Dynamite Dux con tres vidas. Perderás una vida cada vez que el medidor se vuelva totalmente blanco, o cuando saltes o te caigas por un acantilado (no saltes). El juego termina cuando has perdido tu última vida. Cada 15.000 puntos ganarás una vida adicional.

Vite rimanenti:

Questo mostra il numero di vite che ti rimangono da giocare.

NOTA:

Ogni round è a tempo limite. Dopo questo limite di tempo, la misura diminuirà automaticamente di due unità. In questo gioco tutto dipende dalla tua destrezza, oppure sarà la tua fine.

Obbiettivo

L'obbiettivo di Dynamite Dux è quello di vincere Achacha the Great alla fine del 5 Round. Se riuscurai in questa impresa, Lucy sarà salva e tu riportato sul nostro pianeta e ritrasformato in essere umano!

Tu inizi Dynamite Dux con tre vite a disposizione. Tu perdi una vita ogni volta che la misura diventa bianca, oppure quando tu cadi o salti da un precipizio, non saltare! Il gioco finisce quando tu hai perduto tutte le tue vite a disposizione. Le vite in premio vengono regalate ogni 15.000 punti.

Continuing

When the game ends, the screen will show GAME OVER and then return to the title screen. On the title screen you will see RETRY and CONTINUE.

CONTINUE will return you to the beginning of the last round you played. You will have zero points. Remember that CONTINUE can only be used three times in a game.

RETRY puts you back to the very beginning for a fresh, new start.

Fortsetzung des Spiels

Wenn das Spiel zu Ende ist, erscheint die Bildschirmanzeige GAME OVER, und danach erscheint die Titelschirmanzeige. Auf der Titelschirmanzeige finden Sie die Worte RETRY und CONTINUE.

CONTINUE bringt Sie zurück an den Anfang der letzten Runde, die Sie gespielt haben. Sie haben Null Punkte. Bitte denken Sie daran, daß CONTINUE nur dreimal in einem Spiel verwendet werden kann.

RETRY bringt Sie ganz an den Anfang zurück, damit Sie einen frischen, neuen Start wagen können.

Fortsättning

När spelet är slut visas bilden GAME OVER och återvänder sedan till titelbilden. På titelbilden ser Du RETRY och CONTINUE.

CONTINUE tar dig tillbaka till början av den senaste ronden Du spelat. Du har noll poäng. Kom ihåg att CONTINUE bara kan användas tre gånger i ett spel.

RETRY tar Dig tillbaka till allra första början, för en helt ny start.



Suite

Lorsque le jeu s'achève, l'écran indique "GAME OVER" (fin de partie), puis il revient sur l'écran de titre. Cet écran de titre affiche "RETRY" et "CONTINUE".

CONTINUE vous ramène au début de la dernière manche disputée. Vous aurez zéro point. CONTINUE ne peut être utilisé que trois fois dans une partie.

RETRY vous ramène au tout début, pour vous permettre de commencer une nouvelle partie.

Continuación

Cuando termina el juego, aparecerá GAME OVER en la pantalla y luego volverá la pantalla del título. En la pantalla del título verás las palabras RETRY (reintento) y CONTINUE (continuación).

CONTINUE te devolverá al principio de la última tanda que hayas alcanzado. Entonces tendrás cero puntos. Recuerda que CONTINUE sólo puede usarse tres veces en una partida.

RETRY te retorna al principio del juego para empezar totalmente de nuevo.

Per continuare

Quando finisce il gioco, sullo schermo apparirà GAME OVER e poi apparirà nuovamente il titolo del gioco. Sul display piccolo apparirà RETRY (riprova) o CONTINUE (continua).

CONTINUE ti riporterà all'inizio dell'ultimo round che hai giocato. Il tuo punteggio sarà di zero punti. Ricorda che CONTINUE può essere selezionato solo tre volte per gioco.

RETRY invece ti riporterà all'inizio del gioco per un fresco e nuovo tentativo.

Special Items

When you defeat certain enemies or reach different places in Dynamite Dux, special items may appear. Beating enemies could bring you food for strength. If you make it far enough in the rounds, you'll be able to pick up special weapons.

Weapons:

Once picked up, weapons can only be used for a certain amount of time. When that time is over, you will have to fight again with your fists!

① Stone:

Pick up stones and you can throw them at your enemies.



Besondere Gegenstände

Wenn sie während des Spielverlaufs von Dynamite Dux bestimmte Gegner besiegen oder zu bestimmten Orten gelangen, erscheinen besondere Gegenstände. Wenn Sie Gegner besiegen, kann Ihnen dies Nahrung bringen, die Ihnen zusätzliche Stärke verleiht. Und wenn Sie in den Runden weit genug vordringen, können Sie auch besondere Waffen aufsammeln.

Waffen:

Nachdem sie eine Waffe ergriffen haben, kann diese nur für einen bestimmten Zeitraum verwendet werden. Wenn dieser vorüber ist müssen Sie wieder Ihre Fäuste benutzen!

① Stein:

Sammeln Sie Steine auf, und Sie können Ihre Feinde damit bewerfen.

Special saker

När Du besegrar speciella fiender eller kommer till olika ställen i Dynamite Dux kan vissa saker dyka upp. Besegrade fiender kan ge Dig mat så Du får mer styrka. Om du kommer tillräckligt långt i ronderna kan Du plocka upp speciella vapen.

Vapen:

När Du väl plockat upp dessa kan de bara användas för en speciell tid. När den tiden är över måste Du använda dina nävar igen.

① Sten:

Plocka upp stenar som Du kan kasta på dina fiender.



Articles spéciaux

Lorsque vous battez certains ennemis, ou lorsque vous atteignez certains endroits de Dynamite Dux, des articles spéciaux peuvent apparaître. Le fait de battre des ennemis peut vous apporter de la nourriture qui vous donnera des forces. Si vous progressez suffisamment dans les manches, vous pourrez obtenir des armes spéciales.

Armes:

Une fois obtenues, les armes ne peuvent être utilisées que pendant un certain temps. Lorsque ce temps est écoulé, vous devez vous battre de nouveau à mains nues.

① Pierre:

Ramassez les pierres et vous pourrez les lancer à vos ennemis.

Artículos especiales

Cuando derrotas a ciertos enemigos o llegues a diferentes lugares del juego Dynamite Dux, puedes aparecer artículos especiales. Cuando derrotas enemigos pueden conseguir comida para tener más fuerza. Si ganas lo suficiente en las tandas, podrás conseguir armas especiales.

Armas:

Una vez las tomas, las armas sólo pueden usarse durante cierto período de tiempo. Cuando se termina este tiempo, deberás luchar de nuevo con tus plumas.

① Piedra

Toma piedras para tirarlas a tus enemigos.

Particolari speciali

Quando sconfiggi un certo numero di nemici, oppure riesci a raggiungere posti diversi come Dynamite Dux, sullo schermo possono apparire particolari speciali. Sconfiggere i tuoi nemici essere fonte di cibo per darti forza. Se riesci ad giocare un buon round, tu potrai scegliere anche armi speciali per difenderti.

Armi:

Una volta fatta la scelta, armi possono essere usate solo a tempo limitato. Quando finisce il tempo limite, tu dovrai tornare a lottare con i tuoi pugni!

① Stone:

Raccogli pietre per lanciarle contro i tuoi nemici.

② **Bomb:**

Throw it to knock down enemies over a wider area.

③ **Machine Gun:**

Shoots as fast as you can press Button 1!

④ **Bazooka:**

Very powerful. Can take down almost everything!

⑤ **Mat Missile:**

Flies in a curve towards enemies. But sometimes it misses!

⑥ **Water Cannon**

Useful in certain situations. Makes a big splash!

② **Bombe:**

Wenn Sie diese werfen, können Sie Ihre Feinde in einem größeren Bereich zur Erde strecken.

③ **Maschinengewehr:**

Damit Sie so schnell wie möglich schießen können, drücken Sie Taste 1!

④ **Bazooka:**

Sehr wirksam. Hiermit können Sie fast alles "umnieten"!

⑤ **Mat Missile:**

Fliegt in einer Kurve auf Ihre Feinde zu. Aber manchmal verfehlt sie auch ihr Ziel!

⑥ **Wasserkanone**

In gewissen Situationen außerordentlich nützlich. Verschießt einen großen Wasserschwall!

② **Bomb:**

Kasta denna för att slå ner fiender över ett större område.

③ **Maskingevär**

Skjuter så fort som Du kan trycka på knapp 1!

④ **Bazooka:**

Mycket kraftfull, kan slå ner nästan allting!

⑤ **Mat Missil:**

Flyger i en båge mot fienden. Men ibland missar den!

⑥ **Vattenkanon**

Användbar i vissa situationer. Gör ett stort splash!

②



③



④



- ② **Bombe:**
Lancez-la pour abattre vos ennemis sur une grande surface.
- ③ **Mitraillette:**
Tire aussi vite que vous pouvez appuyer sur le Bouton 1 !
- ④ **Bazooka:**
Très puissant. Il peut pratiquement tout abattre.
- ⑤ **Missile:**
Il vole en virant vers les ennemis. Mais parfois il manque aussi son but !
- ⑥ **Canon à eau**
Utile dans certaines situations. Il fait un grand plouf !

⑤



- ② **Bomba**
Tírala para barrer enemigos de una área amplia.
- ③ **Metralleta**
Dispara tan rápido como puedas presionar el Botón 1.
- ④ **Bazooka**
Es muy potente. ¡Se lo carga casi todo!
- ⑤ **Misiles**
Vuela en una curva hacia los enemigos, pero a veces no acierta el blanco.
- ⑥ **Cañón de agua**
Es útil en ciertas situaciones. ¡Salpica que da gusto!

⑥



- ② **Bomba:**
Lanciala per annientare i tuoi nemici in un'aria più vasta.
- ③ **Mitragliatrice:**
Spara nello stesso istante in cui si preme il Tasto 1!!
- ④ **Bazooka:**
Potentissimo. Può abbattere quasi tutto!
- ⑤ **Lancia missile:**
Il missile vola con una traiettoria a curva verso i nemici, ma qualche volta sbaglia la traiettoria!
- ⑥ **Cannone a acqua**
Utile in certe situazioni. Ha uno spruzzo molto grande!

Food Items:

Food restores part of your strength. The bigger the item, the more your strength is restored.

① Hamburger

② Cake Slice

③ Hot Dog

④ Big Burger

⑤ Big Cake

⑥ Treasure Chests:

Get every treasure chest you find in the street. They contain bonus points for more lives and higher scores!

①



Nahrungsmittel:

Nahrungsmittel verleihen Ihnen Kraft. Je größer der Gegenstand, desto mehr Kraft erhalten Sie.

① Hamburger

② Kuchenstück

③ Hot Dog

④ Großer Hamburger

⑤ Großer Kuchen

⑥ Schatzkiste:

Sammeln Sie jede Schatzkiste auf, die Sie auf Ihrem Wege finden. Sie enthalten Bonuspunkte für zusätzliche Leben und höhere Punktzahlen!

②



Mat:

Mat återger Dig en del av Din styrka. Ju större bit desto mer styrka återfås.

① Hamburgare

② Tårtbit

③ Varm korv

④ Big Burger

⑤ Stor Tårta

⑥ Skatt kista:

Ta varje skatt kista Du finner längs vägen. De innehåller bonus för mer liv och högre poäng!

③



Articles de nourriture:

La nourriture reconstitue une partie de vos forces. Plus l'article est grand et plus vos forces sont rétablies.

- ① Hamburger
- ② Part de gâteau
- ③ Hot-Dog
- ④ Grand Hamburger
- ⑤ Grand Gateau

⑥ Coffre à trésor:

Prenez tous les coffres à trésor que vous rencontrez dans la rue. Ils contiennent des points en prime qui vous apporteront plus de vies et des scores plus élevés !

④



Artículos comestibles:

La comida repondrá tu fuerza vital. Cuando más grande sea el artículo, más fuerza repondrás.

- ① Hamburguesa
- ② Tarta
- ③ Perro caliente
- ④ Gran Hamburguesa
- ⑤ Pastel

⑥ Baúl del tesoro:

Toma todos los baúles de tesoros que te encuentres por el camino. Contienen puntos adicionales para conseguir más vidas y puntuaciones más altas.

⑤



Particolari a forma di cibo:

Mangiando riguadagnerai una parte delle tue forze. Più grande è il particolare che mangi di più saranno le forze riguadagnate.

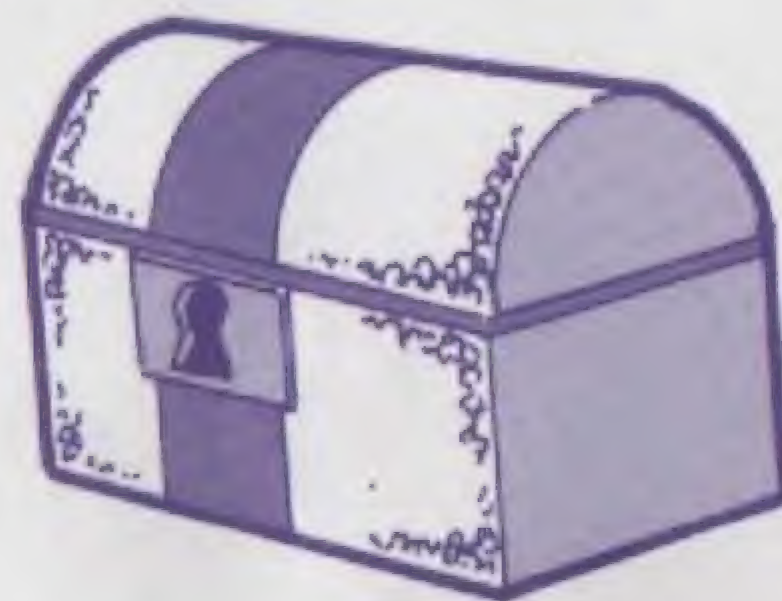
- ① Hamburger
- ② Fetta di torta
- ③ Hot Dog
- ④ Big Buger

⑤ Torta

⑥ Cassa del tesoro:

Impadronisciti di ogni cassa di tesoro che trovi nella strada. Sono piene di punti in premio che ti daranno vite in premio ed un punteggio più alto!

⑥



The Rounds

Dynamite Dux has five rounds. In each round, you must beat a Sub-Boss and Round Boss to reveal the door way to the next area.

① Round 1: Downtown Achacha City

Looks peaceful. But Achacha's followers are there to try and stop you!

② Sub-Boss

Achacha Fire 1,000 Points
Little Fires 500 Points

③ Round Boss

Achacha Stone 6,000 Points
Little Stones 3,000 Points

Die Runden

Dynamite Dux hat fünf Runden. In jeder Runde müssen Sie einen Hilfs-Boß und einen Runden-Boß besiegen, um die Tür in die nächste Runde zu öffnen.

① Runde 1: Innenstadt von Achacha City

Sieht sehr friedlich aus. Aber die Gefolgsleute von Achacha warten, um Sie zu stoppen!

② Hilfs-Boß

Achacha-Feuer 1 000 Punkte
Kleines-Feuer 500 Punkte

③ Runden-Boß

Achacha-Stein 6 000 Punkte
Kleine-Steine 3 000 Punkte

Ronder

Dynamite Dux har fem ronder. I varje rond måste Du besegra en Sub-Boss och en Rond Boss för att Du skall finna dörren till nästa område.

① Rond 1: Centrum Achacha City

Verkar lugnt men Achacha's förföljare är där för att försöka stoppa Dig!

② Sub-Boss

Achacha Eld 1 000 Poäng
Små Eldar 500 Poäng

③ Rond Boss

Achacha Sten 6 000 Poäng
Små Stenar 3 000 Poäng



Les manches

Dynamite Dux comporte cinq manches. Dans chaque manche vous devez battre le Sous-chef et le Chef de manche pour découvrir la porte menant à l'endroit suivant.

① Manche 1: Centre d'Achacha City

Ca semble calme. Mais les disciples d'Achacha sont là pour essayer de vous arrêter.

② Sous-chef

Feu d'Achacha 1 000 Points
Petits feux 500 Points

③ Chef de manche

Pierre d'Achacha 6 000 Points
Petites pierres 3 000 Points

③



Las tandas

Dynamite Dux tiene cinco tandas. En cada tanda, deberás ganar al segundo jefe y al jefe de la tanda para descubrir la entrada en el área siguiente.

① Tanda 1: Casco antiguo de la ciudad de Achacha

Parece tranquilo. Pero los seguidores de Achacha están ahí para pararte los pies.

② Segundo jefe

Fuego de Achacha 1.000 puntos
Fuegos pequeños 500 puntos

③ Jefe de tanda

Piedra de Achacha 6.000 puntos
Piedras pequeñas 3.000 puntos

I Round

Dynamite Dux è di cinque round. In ogni round tu dovrai sconfiggere un Sub-Boss ed il Round Boss. Dopo passerai al prossimo round.

① Round 1: Al centro di Achacha City

Sembra tutto tranquillo, ma i seguaci di Achacha sono lì per fermarti!

② Sub-Boss

Fuoco Achacha 1.000 punti
Fuochi piccoli 500 punti

③ Round Boss

Pietre Achacha 6.000 punti
Piere piccole 3.000 punti

① Round 2: Pseudo Japan

It looks like a typical street in old Japan. But the creatures want to turn you into duck chop suey!

② Sub-Boss

Achacha Iron 6,000 Points
Iron Guards 3,000 Points

③ Round Boss

Achacha Thunder 6,000 Points
Guard Clouds 3,000 Points

① Runde 2: Pseudo-Japan

Diese Gegend sieht aus wie eine typische Straße im alten Japan. Aber die dort erscheinenden Kreaturen wollen Sie in Entenbraten verwandeln!

② Hilfs-Boß

Achacha-Eisen 6 000 Punkte
Eisenwächter 3 000 Punkte

③ Runden-Boß

Achacha-Donner 6 000 Punkte
Wächter-Wolken 3 000 Punkte

① Rond 2: Pseudo Japan

Det ser ut som en vanlig gata i det gamla Japan men figurerna vill förvandla Dig till ank chop suey!

② Sub-Boss

Achacha Järn 6 000 Poäng
Järn Vakter 3 000 Poäng

③ Rond Boss

Achacha Åska 6 000 Poäng
Vakt moln 3 000 Poäng

①



②



① Manche 2: Pseudo Japon

Ca ressemble à une rue typique du Japon d'autrefois. Mais les créatures n'ont qu'une envie: vous transformer en Chop-Suey de canard!

② Sous-chef

Fer d'Achacha 6 000 Points
Gardes de fer 3 000 Points

③ Chef de manche

Tonnerre d'Achacha . . 6 000 Points
Nuages de garde 3 000 Points

① Tanda 2: Pseudojapón

Se parece a una calle típica del Japón de la antigüedad. Pero los habitantes quieren hacer contigo una sopa de pato.

② Segundo jefe

Hierro de Achacha . . . 6.000 puntos
Protectores de hierro . 3.000 puntos

③ Segundo jefe

Rayo de Achacha 6.000 puntos
Nubes de protectoras . 3.000 puntos

① Round 2: Pseudo Japan

Assomiglia molto ad una tipica strada del Giappone dei tempi antichi. Ma, le creature che incontri vogliono catturarti per fare un buon arrosto d'anatra!

② Sub-Boss

Achacha Iron 6.000 punti
Guardie d'acciaio 3.000 punti

③ Rounds Boss

Tuono Achacha 6.000 punti
Nuvole guardia 3.000 punti

③



① Round 3: Almost Chicago

Achacha likes Chicago so he tried to make his own version! It's filled with nasty creatures that make gangsters look lame!

② Sub-Boss

Achacha Star 1,000 Points

③ Round Boss

Achacha Fire #2 1,000 Points
Little Fires 500 Points

① Runde 3: Fast Chicago

Achacha liebt Chicago, und darum versucht er, seine eigene Version zu kreieren! Die Gegend ist mit häßlichen Kreaturen angefüllt, die Gangster geradezu harmlos aussehen lassen!

② Hilfs-Boß

Achacha-Stern 1 000 Punkte

③ Runden-Boß

Achacha-Feuer Nr. #2 : 1 000 Punkte
Kleines Feuer 500 Punkte

① Rond 3: Nästan Chicago

Achacha tycker om Chicago så han försökte göra sin egen version. Den är fylld med otäcka, elaka varelser som får gangsters att verka tama!

② Sub-Boss

Achacha Eld 1 000 Poäng

③ Rond Boss

Achacha Eld #2 1 000 Poäng
Små Eldar 500 Poäng

①



②



① **Manche 3: Presque Chicago**

Achacha aime Chicago, c'est pourquoi il a tenté d'en créer sa propre version ! Elle est remplie d'horribles créatures auprès desquelles les gangsters ont l'air d'être des anges!

② **Sous-chef**

Etoile d'Achacha 1 000 Points

③ **Chef de manche**

Feu d'Achacha #2 . . . 1 000 Points
Petits feux 500 Points

① **Tanda 3: Casi Chicago**

A Achacha le gusta Chicago, e intentó hacer su propia versión de la ciudad. Está llena de criaturas malvadas que hacen que los mafiosos sean ángeles a su lado.

② **Segundo jefe**

Estrella de Achacha . . . 1.000 puntos

③ **Jefe de tanda**

Fuego 2 de Achacha . . 1.000 puntos
Pequeños fuegos 500 puntos

① **Round 3: Quasi come chicago**

Chicago è una città che piace molto a Achacha e lui ne fa costruire una imitazione! Qui è infestato di creature orribili che a confronto, fa sembrare i gangster della vera Chicago come degli animali addomesticati!

② **Sub-Boss**

Stella Achacha 1.000 punti

③ **Round Boss**

Fiamma Achacha #2 . . 1.000 punti
Fiamma piccole 500 punti

③



① Round 4: Little Texas

Its as little as the real Texas is big!
This wild west town has some really
weird enemies!

② Sub-Boss

Achacha Penguin 1,000 Points
Little Penguins 500 Points

③ Round Boss

Achacha Stone #2 . . . 6,000 Points
Little Stones 3,000 Points

① Runde 4: Klein-Texas

Es ist so klein, wie das richtige Texas
groß ist! Die Wildwest-Stadt präsentiert
Ihnen einige wirklich schlimme
Gegner!

② Hilfs-Boß

Achacha-Pinguin 1 000 Punkte
Kleine Pinguine 500 Punkte

③ Runden-Boß

Achacha-Steine Nr. #2 . 6 000 Punkte
Kleine Steine 3,000 Punkte

① Rond 4: Lilla Texas

Det är så litet som det riktiga Texas
är stort. Denna vilda västern stad
har några riktigt kusliga fiender!

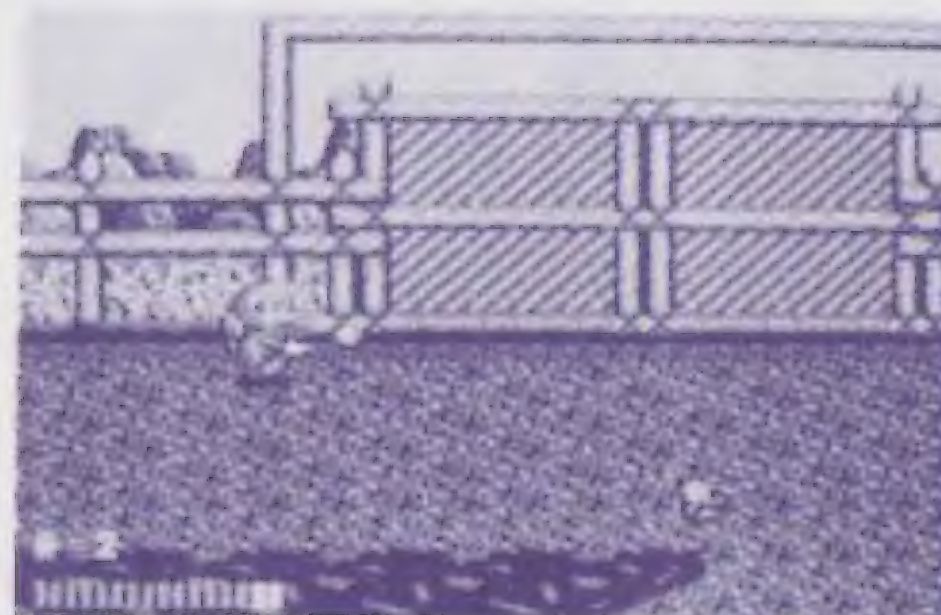
② Sub-Boss

Achacha Pingvin 1 000 Poäng
Små Pingviner 500 Poäng

③ Rond Boss

Achacha Sten #2 . . . 6 000 Poäng
Små stenar 3 000 Poäng

①



②



① Manche 4: Petit Texas

C'est aussi petit que le véritable Texas est grand ! Cette rude ville du Far West présente de bien curieux ennemis !

② Sous-chef

Pingouin d'Achacha . . 1 000 Points
Petits pingouins 500 Points

③ Chef de manche

Pierre d'Achacha #2 . . 6 000 Points
Petites pierres 3 000 Points

① Tanda 4: Pequeño Texas

Es pequeña como grande es la Texas real. ¡Esta salvaje ciudad del oeste tiene algunos enemigos realmente malvados!

② Segundo jefe

Pingüino de Achacha . 1.000 puntos
Pequeños pingüinos . . . 500 puntos

③ Jefe de tanda

Piedra 2 de Achacha . 6.000 puntos
Piedras pequeñas . . . 3.000 puntos

① Round 4: Little Texas

Versione in miniatura del grande Texas! Questa città del West selvaggio è infestata di creature nemiche orribili!

② Sub-Boss

Pinguino Achacha 1.000 punti
Pinguini piccoli 500 punti

③ Round Boss

Pietra Achacha #2 6.000 punti
Pietre piccole 3.000 Points

③



① **Round 5: The Achacha Palace**

Achacha's followers are waiting for you in the gloomy palace! Beat them and you must face Achacha the Great himself. Careful... this ugly troll has more tricks up his sleeve than an evil wizard!

② **Achacha the Great**

..... 100,000 Points

① **Runde 5: Der Palast von Achacha**

Die Gefolgsleute von Achacha warten auf Sie in seinem bedrohlichen Palast! Schlagen Sie sie, und endlich steht Ihnen Achacha der Große selbst gegenüber. Vorsicht... dieser häßliche Zwerg kann mehr üble Tricks aus seinem Ärmel ziehen als ein böser Zauberer!

② **Achacha der Große**

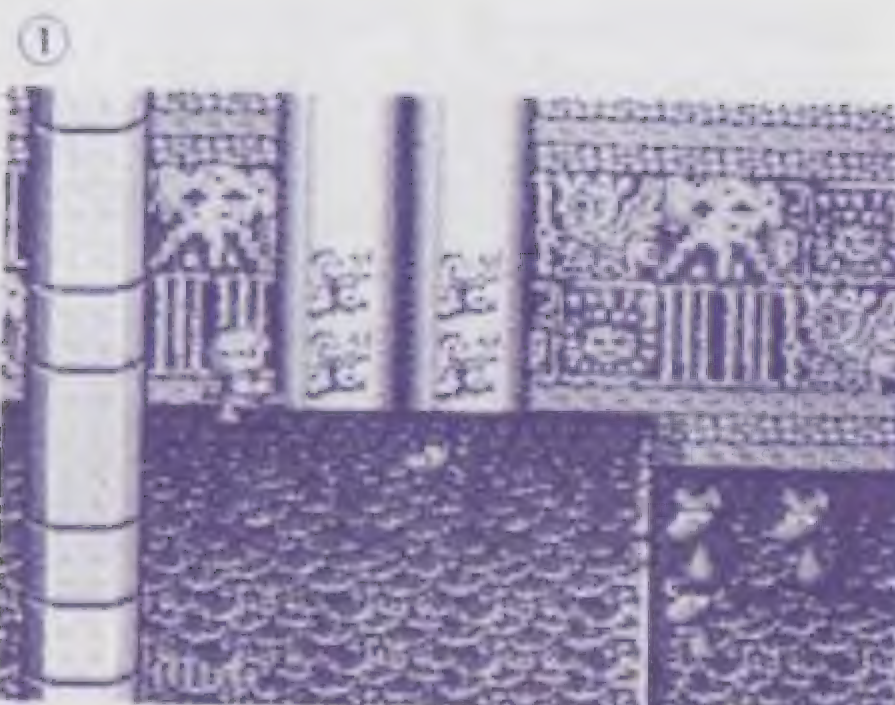
..... 100 000 Punkte

① **Rond 5: Achacha Palatset**

Achacha's förföljare väntar på Dig i det dystra palatset! Besegra dem och Du möter Achacha den Store. Var försiktig... detta fula troll har mer tricks i bakfickan än en ond trollkarl.

② **Achacha den Store**

..... 100 000 Poäng



① **Manche 5: Le palais d'Achacha**

Les disciples d'Achacha vous attendent dans son lugubre palais ! Si vous les battez, vous devrez vous confronter à Achacha the Great lui-même. Attention... cet horrible troll a plus de tours dans ses manches qu'un mauvais génie!

② **Achacha the Great**

..... 100 000 Points

① **Tanda 5: El Palacio de Achacha**

En este terrible palacio te esperan los seguidores de Achacha. Vénceles y enfréntate al mismo Achacha el Grande. ¡Ten cuidado ... esta fea criatura sabe más trucos que nadie!

② **Achacha el Grande**

..... 100.000 puntos

① **Round 5: Il Palazzo Achacha**

I seguaci di Achacha ti aspettano dentro questo tenebroso palazzo! Vincili e potrai sfidare Achacha the Great in persona. Attento... questo disgustoso essere conosce più trucchi del diavolo!

② **Achacha the Great**

..... 100.000 punti



②

Know Your Enemies

- ① Nice Doggy
400 Points
- ② Hop Croc
800 Points
- ③ Romper 0 Points
(Sometimes he has food!)
- ④ Mortar Wolf
1,200 Points
- ⑤ Sausage Deer
800 Points
- ⑥ Roller Cat
1,500 Points
- ⑦ Digger Mole
1,200 Points



Das sind Ihre Gegner

- ① Nice Doggy
400 Punkte
- ② Hop Croc
800 Punkte
- ③ Romper 0 Punkte
(Manchmal hat er was zu essen!)
- ④ Mortar Wolf
1 200 Punkte
- ⑤ Sausage Deer
800 Punkte
- ⑥ Roller Cat
1 500 Punkte
- ⑦ Digger Mole
1 200 Punkte



Lär känna Dina fiender

- ① Snäll Hund
400 Poäng
- ② Hopp Kroko
800 Poäng
- ③ Romper 0 Poäng
(ibland har han mat!)
- ④ Granat Varg
1 200 Poäng
- ⑤ Korv Hjort
800 Poäng
- ⑥ Rullskridsko Katt
1 500 Poäng
- ⑦ Gräv Mullvad
1 200 Poäng



Connaissez vos ennemis

- ① Nice Doggy
400 Points
- ② Hop Croc
800 Points
- ③ Romper 0 Point
(Parfois il a de la nourriture !)
- ④ Mortar Wolf
1 200 Points
- ⑤ Sausage Deer
800 Points
- ⑥ Roller Cat
1 500 Points
- ⑦ Digger Mole
1 200 Points

Conoce a tus enemigos

- ① Chucho majo
400 puntos
- ② Cocodrilo boxeador
800 puntos
- ③ Saltarín 0 puntos
(Algunas veces tiene comida)
- ④ Lobo con mortero
1.200 puntos
- ⑤ Ciervo salchichero
800 puntos
- ⑥ Gato patinador
1.500 puntos
- ⑦ Topo excavador
1.200 puntos

Consosci i tuoi nemici

- ① Nive Doggy
400 punti
- ② Hop Croc
800 punti
- ③ Romper 0 punti
(Certe volte è provvisto di cibo!)
- ④ Mortar Wolf
1.200 punti
- ⑤ Sausage Deer
800 punti
- ⑥ Roller Cat
1.500 punti
- ⑦ Digger Mole
1.200 punti



- ⑧ Bazooka Fox
1,200 Points
- ⑨ Tackle Joe
1,200 Points
- ⑩ Jerry Nimo
1,200 Points
- ⑪ Radical Bull
1,200 Points
- ⑫ Poncho
1,200 Points
- ⑬ Grouple Rat
1,600 Points
- ⑭ Yoko Pig
1,600 Points
- ⑮ Ninja
1,600 Points

- ⑧ Bazooka Fox
1 200 Punkte
- ⑨ Tackle Joe
1 200 Punkte
- ⑩ Jerry Nimo
1 200 Punkte
- ⑪ Radical Bull
1 200 Punkte
- ⑫ Poncho
1 200 Punkte
- ⑬ Grouple Rat
1 600 Punkte
- ⑭ Yoko Pig
1 600 Punkte
- ⑮ Ninja
1 600 Punkte

- ⑧ Bazooka Räv
1 200 Poäng
- ⑨ Tackel Joe
1 200 Poäng
- ⑩ Jerry Nimo
1 200 Poäng
- ⑪ Radikal Tjur
1 200 Poäng
- ⑫ Poncho
1 200 Poäng
- ⑬ Grupp Råtta
1 600 Poäng
- ⑭ Yoko Gris
1 600 Poäng
- ⑮ Ninja
1 600 Poäng



⑧ Bazooka Fox
1 200 Points

⑨ Tackle Joe
1 200 Points

⑩ Jerry Nimo
1 200 Points

⑪ Radical Bull
1 200 Points

⑫ Poncho
1 200 Points

⑬ Groupie Rat
1 600 Points (pour chaque petit bloc)

⑭ Yoko Pig
1 600 Points

⑮ Ninja
1 600 Points

⑧ Zorro con bazuca
1.200 puntos

⑨ Juan el malo
1.200 puntos

⑩ Pepe el indio
1.200 puntos

⑪ Toro ravisoso
1.200 puntos

⑫ Poncho
1.200 puntos

⑬ Grupo de ratas
1.600 cada pequeño grupo

⑭ La cerda Amapola
1.600 puntos

⑮ Ninja
1.600 puntos

⑧ Bazooka Fox
1.200 punti

⑨ Tackle Joe
1.200 punti

⑩ Jerry Nimo
1.200 punti

⑪ Radical Bull
1.200 punti

⑫ Poncho
1.200 punti

⑬ Groupie Rat
1.600 punti

⑭ Yoko Pig
1.600 punti

⑮ Ninja
1.600 punti



Helpful Hints

- The bosses are tough to beat! Make sure your punches or weapons connect. You'll see the enemy react if you do. Some you may have to hit as many as 35 times!
- If the enemy is farther away, press and hold Button 1 for a Super Punch. You can even use it to knock down two enemies at once. Super Punches also inflict bigger damage on bosses!
- Remember that if you fall off of a street or cliff, you lose a life!
- When using a Super Punch against a boss, you cannot be hurt even if you touch the boss while punching!

Nützliche Hinweise

- Es ist schwierig, die Bosse zu schlagen! Achten Sie darauf, daß Ihre Faustschläge oder Waffen tatsächlich Wirkung erzielen. Sie werden feststellen, daß die Gegner Wirkung zeigen, wenn Ihnen dies gelingt. Bei manchen müssen Sie bis zu 35 mal treffen!
- Wenn der Gegner weiter entfernt ist, drücken Sie Taste 1 und halten sie gedrückt, um einen Super Punch zu landen. Sie können diesen Trick auch dazu verwenden, zwei Gegner gleichzeitig niederzuschlagen. Super Punchs rufen auch größere Wirkung bei den Bossen hervor!
- Und denken Sie daran, wenn Sie von einer Straße oder einer Klippe herunterfallen, verlieren Sie ein Leben!
- Wenn sie einen Super Punch gegen einen Boß verwenden, können sie nicht verletzt werden, selbst wenn Sie den Boß während des Schlages berühren!

Tips

- Bossarna är svåra att besegra. Var säker på att dina slag eller vapen träffar. Du ser fienden reagera. Några måste Du träffa så mycket som 35 gånger!
- Om fienden är längre bort. Tryck och håll knapp 1 för ett super slag. Du kan även använda detta slag till att slå ner två fiender samtidigt. Super slag tillfogar också Bossarna större skada.
- Kom ihåg, om Du trillar av en gata eller klippa mister Du ett liv.
- När Du använder ett super slag mot en Boss kan Du inte bli skadad även om Du rör Bossen när Du slår.

Conseils utiles

- Les chefs sont difficiles à vaincre! Assurez-vous que vos coups de poing et vos armes atteignent leur but. Si c'est le cas, l'ennemi réagit. Pour certains, vous devez les atteindre jusqu'à 35 fois!
- Si l'ennemi est plus loin, maintenez enfoncé le Bouton 1 pour lui décocher un Super Punch. Vous pouvez même l'utiliser pour abattre deux ennemis à la fois. Le Super Punch inflige aussi plus de dommages aux chefs!
- Souvenez-vous que si vous tombez d'une rue ou d'une falaise, vous perdez une vie!
- Lorsque vous utilisez un Super Punch contre un chef vous ne pouvez pas vous faire mal, même si vous touchez le chef en décochant le coup de poing!

Consejos útiles

- Los jefes son duros de pelar. Asegúrate de conectar bien tus golpes o tus armas. Si lo haces bien verás como reacciona el enemigo. ¡Hay algunos que les tienes que propinar hasta 35 golpes!
- Si el enemigo está lejos, presiona y mantén presionado el Botón 1 para dar un golpe de Superpato. Podrás utilizarlo incluso para tumbar a dos enemigos a la vez. Los golpes de Superpato hacen daños graves hasta a los jefes.
- Recuerda que si te caes de una calle o acantilado, perderás una vida.
- ¡Cuando uses un golpe de Superpato contra un jefe, no podrás dañarte aunque te toque el jefe mientras le golpeas!

Consigli Utili

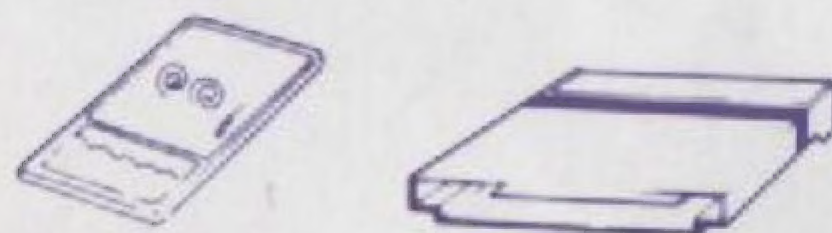
- Vincere i Boss è un'impresa difficile! Attento ad usare i tuoi pugni e le tue armi con precisione. Se sarai preciso, vedrai i tuoi nemici regire. Ci sono certi nemici che per essere vinti dovranno essere colpiti anche 35 volte!
- Se il tuo nemico si trova distante, premi il Tasto 1 e tienilo premuto, sarà un super Punch! Puoi usarlo anche per vincere due nemici per volta. Super Punch è molto potente persino contro i Boss!
- Ricorda che se cadi da una strada e da un precipizio, tu perdi una vita!
- Quando usi il Super Punch contro i Boss, tu non puoi subire danni anche se, quando dai pugni, tu tocchi il boss!

HANDLING THE SEGA CARD AND THE MEGA CARTRIDGE

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

For Proper Usage

- ① Do not get wet!
 - ② Do not bend!
 - ③ Do not subject to any violent impact!
 - ④ Do not expose to direct sunlight!
 - ⑤ Do not damage or disfigure!
 - ⑥ Do not place near any high temperature source!
 - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- Be especially careful not to stick anything on the SEGA CARD!
 - When wet, completely dry before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.



BEHANDLUNG DER SEGA-CARD UND DER MEGA-CARTRIDGE

Die SEGA-CARD und die MEGA-CARTRIDGE sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
 - ② Nicht knicken!
 - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
 - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - ⑥ Vor Hitze schützen!
 - ⑦ Nicht mit Verdünnung, Benzin usw. in Berührung bringen!
- Achten Sie besonders darauf, daß Sie nichts auf die SEGA-CARD kleben!
 - Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.

①



②



③



HUR DU SKÖTER SEGA CARD OCH CARTRIDGES

SEGA Card och Cartridges är endast avsedda till att användas tillsammans med Sega Master System.

Försiktighetsåtgärder

- ① Aktas för fukt och vatten!
 - ② Får ej vikas!
 - ③ Får ej utsättas för stötar!
 - ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
 - ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
 - ⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
 - ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Var speciellt försiktig med att inte göra åverkan på SEGA Card!
 - Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
 - Om spelet blir smutsigt—torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålatten.
 - Efter användandet så lägg tillbaka spelet i fodralet.

MANIPULATION DE LA CARTE SEGA ET DE LA CARTOUCHE MEGA

La CARTE SEGA et la CARTOUCHE MEGA sont conçues exclusivement pour le SEGA MASTER SYSTEM.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller!
 - ② Ne pas plier!
 - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
 - ④ Ne pas exposer au soleil!
 - ⑤ Ne pas abîmer!
 - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
 - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!
- Ne rien coller sur la carte SEGA!
 - Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.

④



⑤



⑥



⑦



MANEJO DE LA TARJETA SEGA Y EL CARTUCHO MEGA

La tarjeta SEGA y el cartucho MEGA están diseñados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
 - ② ¡No doblarlo!
 - ③ ¡No darle golpes violentos!
 - ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
 - ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
 - ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
 - ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!
- ¡Tener especial cuidado en no pegar nada en la tarjeta SEGA!
 - Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
 - Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
 - Después de usarlo, colóquelo en su funda.

PRECAUZIONI RIGUARDO ALLA SEGA CARD E MEGA CARTRIDGE

La SEGA CARD e la MEGA CARTRIDGE sono destinate esclusivamente al "MASTER SYSTEM" SEGA.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
 - ② Non piegarla!
 - ③ Evitare i colpi violenti!
 - ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
 - ⑤ Non danneggiarla o colpirla!
 - ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
 - ⑦ Non bagnarla con benzina o altro!
- In particolare non attaccare niente alla SEGA CARD!
 - Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
 - Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
 - Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.

